Mensile - Anno VII - N. 73

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 AUTOPOL
2 PERCORSO SOSPESO
3 JUNGLY
4 RAID MORTALE
5 PILAX
6 BOWLING
7 VENT
8 L'ARMA SACRA
9 ARENUM
10 PIANETA ALIENO
11 ACE
12 LA GRANDE CORSA
13 SUBLAX
14 INCURSIONE
15 COLORA
16 WRESTLING
17 DEADMEN
18 ANTRES
19 DIMOS
20 TODDY
21 STARDUST
22 ENTERPRISE
23 SWEET DREAMS
24 CESARE
25 OBERATOR
26 SPONGEY
27 THE FINAL WAR
28 ASTRO GUN
29 BALLAROUND
30 HUNT

OGNI MESE

IN EDICOLA

IN CACCIA

La caccia è uno degli sport più antichi del mondo.
L'uomo ha cominciato a procacciarsi di che mangiare usando l'arco e le frecce.
Poi la caccia è diventata anche uno "sport" e qui le virgolette sono obbligatorie perchè devono ancora spiegarci, i signori cacciatori, dove sia la sportività nello sparare a un povero uccellino che non può certo difendersi.
Ma la caccia più cruenta è quella che ha un altro uomo come obiettivo. Ed è la missione di molti giochi che troverete sulla cassetta e di un paio di recensioni come **Hunter** (lo dice la parola stessa, cacciatore) e **Special Forces**.
E nei cieli anche il Barone Rosso amava andare a caccia di inglesi...

Pag. 4 Autopol - Percorso sospeso
Pag. 5 Jungly - Raid mortale
Pag. 6 Pilax - Bowling
Pag. 7 Vent - L'arma sacra
Pag. 8 Simant e le formiche
Pag. 11 Hunter alla caccia
Pag. 14 Arenum - Pianeta alieno
Pag. 15 Ace - La grande corsa
Pag. 16 Sublax - Incursione
Pag. 17 Colora - Wrestling
Pag. 18 Deadmen - Antres
Pag. 19 Dimos - Toddy
Pag. 20 Advantage Tennis: smash vincenti
Pag. 22 Red Baron nei cieli
Pag. 25 Stardust - Enterprise
Pag. 26 Sweet Dreams - Cesare
Pag. 27 Oberator - Spongey
Pag. 28 The final War - Astro Gun
Pag. 29 Ballaround - Hunt
Pag. 30 Special Forces in azione

HIT PARADE N° 73 - Periodico mensile - Dicembre 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N°63 del 11/02/85 - Sped. abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Viale Famagosta,75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '92 - Rodano Millepini (MI).

AUTOPOL

Le Forze dell'Ordine hanno sperimentato un nuovo tipo di arma per sconfiggere definitivamente il crimine; questa arma ha la caratteristica di essere molto intelligente: si tratta infatti di un potentissimo androide istruito con particolari direttive atte a renderlo spietato ed invincibile contro i delinquenti.
La sua missione consiste nel perlustrare le strade della città e uccidere tutti i criminali che incontra.
Il suo visore (dal quale vedi tu stesso la situazione) presenta un mirino "intelligente" che tiene sotto tiro i malfattori una volta inquadrati esattamente.
Questa caratteristica permette di non sbagliare facilmente il colpo ma ci sono anche delle difficoltà in quanto i nemici sono ben armati e possono colpire il nostro eroe facendogli perdere così efficienza. Al termine dell'efficienza termina la partita. Alcuni bonus possono apparire sullo schermo e devono essere colpiti anch'essi se vuoi acquisire punti extra.

JOYSTICK IN PORTA 2

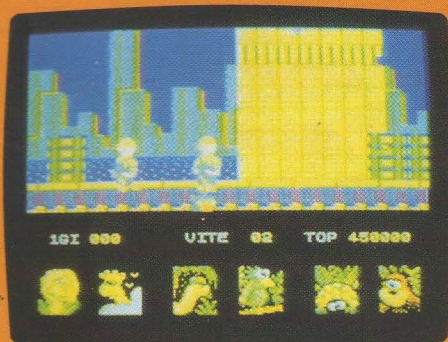
SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa

PERCORSO SOSPESO

Lo scopo del gioco è guidare una palla attraverso ben 21 percorsi nel minor tempo possibile. Ovviamente l'impresa non è affatto semplice in quanto ogni tracciato è costellato da numerosi ostacoli da evitare o saltare e deve essere completato entro un certo tempo limite. I vari percorsi sono costituiti da mattonelle che hanno diversi effetti a seconda del colore:
blu = fa saltare;
viola = causa un rimbalzo;
azzurra = inverti i controlli;
verde = aumenta la velocità;
rossa = diminuisce la velocità;
bianca = causa l'ipervelocità in modo gioco, fa saltare negli altri casi.
È interessante notare che ci sono 5 diversi modi di giocare.
GIOCO PER 1 GIOCATORE: si hanno a disposizione 7 salti per ogni percorso che deve essere portato a termine entro un tempo limite.
GIOCO PER 2 GIOCATORI: come il precedente ma con 2 giocatori simultaneamente.
PRATICA: per fare pratica su qualsiasi percorso entro un tempo limite di 99 secondi.
SFIDA TRA 1 GIOCATORE E IL COMPUTER: come gioco per 2 giocatori.
SFIDA TRA 2 GIOCATORI: come gioco tra due giocatori, con la possibilità di scegliere i 3 percorsi su cui cimentarsi in un tempo limite di 99 secondi.

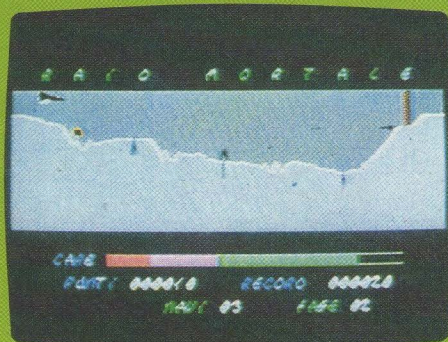
JOYSTICK IN PORTA 1, 2 NECESSARIO

SPARO O SPAZIO	inizio partita/salto
RESTORE	fine partita
CTRL	sinistra
2	destra
1	aumenta velocità
FRECCIA SINISTRA	diminuisce velocità

JUNGLY

Una banda di loschi individui si è recata in Africa per catturare animali selvaggi da vendere agli zoo di tutto il mondo. Purtroppo è riuscita nell'intento ed ha portato in America sei animali molto rari. Tu sei un abitante della foresta che vuole liberare i suoi amici (che si trovano rinchiusi in casse di legno). Per questo ti rechi nel porto dove hanno scaricato gli animalii e ti metti a cercarli. L'impresa non è certo priva di difficoltà in quanto sia i malviventi che le forze dell'ordine ti stanno cercando. Inoltre ci sono trappole ed insidie sulle piattaforme che devi percorrere: fai molta attenzione ai movimenti. A disposizione hai un numero illimitato di noci di cocco che puoi tirare addosso ai nemici. Puoi anche recuperare altre armi e poteri extra raccogliendo gli oggetti sullo schermo. Alcuni oggetti possono invece dare degli handicap come paralisi, inversione dei controlli ecc. Riuscirà il nostro eroe a liberarli tutti e sei?

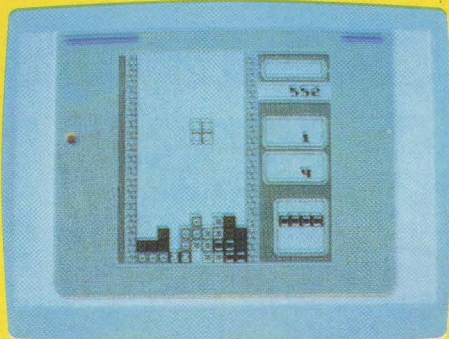
JOYSTICK IN PORTA 2

1/2/3	per giocare con il joystick, con i tasti e definire i tasti a tuo piacimento
SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
RESTORE	abbandoni

RAID MORTALE

Devi penetrare in territorio nemico a bordo di una navicella spaziale armata di missili aria-aria. È una missione praticamente suicida dal momento che il percorso è costellato di pericoli: missili terra-aria che si levano al tuo passaggio e micidiali razzi teleguidati che vengono lanciati contro di te non appena superi una certa altezza con la tua astronave. Come se non bastasse devi colpire alcuni bersagli per disattivare i raggi laser che ti sbarrano la strada e riuscire a portare a termine ogni livello entro un tempo limite indicato dalla quantità di carburante.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

RESTORE	fine partita

PILAX

La moderna tecnologia ha messo a disposizione di chiunque la possibilità di giocare con i video games in qualunque posto uno si trovi: basta possedere una console portatile.
Il successo di queste macchine è notevole e quindi ecco la simulazione per il vostro computer da casa. Questo programma riproduce infatti la grafica ed il funzionamento di una di queste famosissime console. In particolare puoi giocare al suo gioco più famoso e diffuso, quello che viene venduto insieme alla console e che non esiterai a riconoscere.
In pratica si tratta del classico gioco in cui devi disporre ordinatamente dei tasselli che cadono dall'alto in modo da riempire tutti gli spazi. Quando una fila orizzontale viene interamente riempita scompare. Lo scopo è quello di riempire più file possibile ed avanzare così via via di grado. Il gioco termina quando la catasta di pezzi raggiunge la cima dello schermo.
Sulla destra vedi a partire dall'alto l'indicazione dei punti, del grado, delle linee riempite e del pezzo che cade dopo.

JOYSTICK IN PORTA 2

SHIFT/LOCK	ferma il movimento dello schermo e permette così di giocare, se rilasciato mette in pausa il gioco
SPARO	inizio/ruota il pezzo che cade
SPAZIO	reset

BOWLING

Finalmente la lunga e scorrevole pista da bowling è stata perfettamente riprodotta sulla tua televisione! Ogni tiro va preparato con cura: posizionati sulla corsia, prendi la mira e lancia la boccia con decisione verso i birilli dandole anche l'effetto. Per prendere la mira devi tenere lo sparo premuto e lasciarlo solo quando la freccia che indica la direzione di lancio è posizionata nel punto desiderato. Fatto ciò puoi effettuare il lancio cercando di imprimere il giusto effetto e soprattutto di rimanere in piedi! È proprio come nella realtà, e puoi giocare da solo per battere il tuo record, oppure sfidare gli amici in un indimenticabile incontro all'ultimo strike.

JOYSTICK IN PORTA 1, (2) NECESSARIO

SPARO	inizio partita quando posizionati su birilli
F1 + F3	fine partita

VENT

Le moderne battaglie vedono ormai protagonisti non più i fanti od i mezzi terrestri ma i velivoli. In questo gioco puoi misurare la tua abilità di pilota da combattimento pilotando un mezzo d'avanguardia: un cacciabombardiere specializzato nella lotta contro i mezzi cingolati come carri armati, lanciarazzi e simili. Devi affrontare varie missioni in tutti gli angoli della terra ed in ognuna devi distruggere tutti i nemici che ti vengono incontro (e che a loro volta vogliono abbatterti), fino ad arrivare al super mezzo nemico: solo dopo che lo avrai colpito numerosissime volte potrai distruggerlo e passare così al livello successivo.
A disposizione hai dei razzi aria-aria e delle bombe aria-terra (per azionare queste devi sparare mentre sposti in basso la leva del joystick).
Colpendo particolari elicotteri puoi però impadronirti di armi più potenti, scudi, vite, punti ecc.

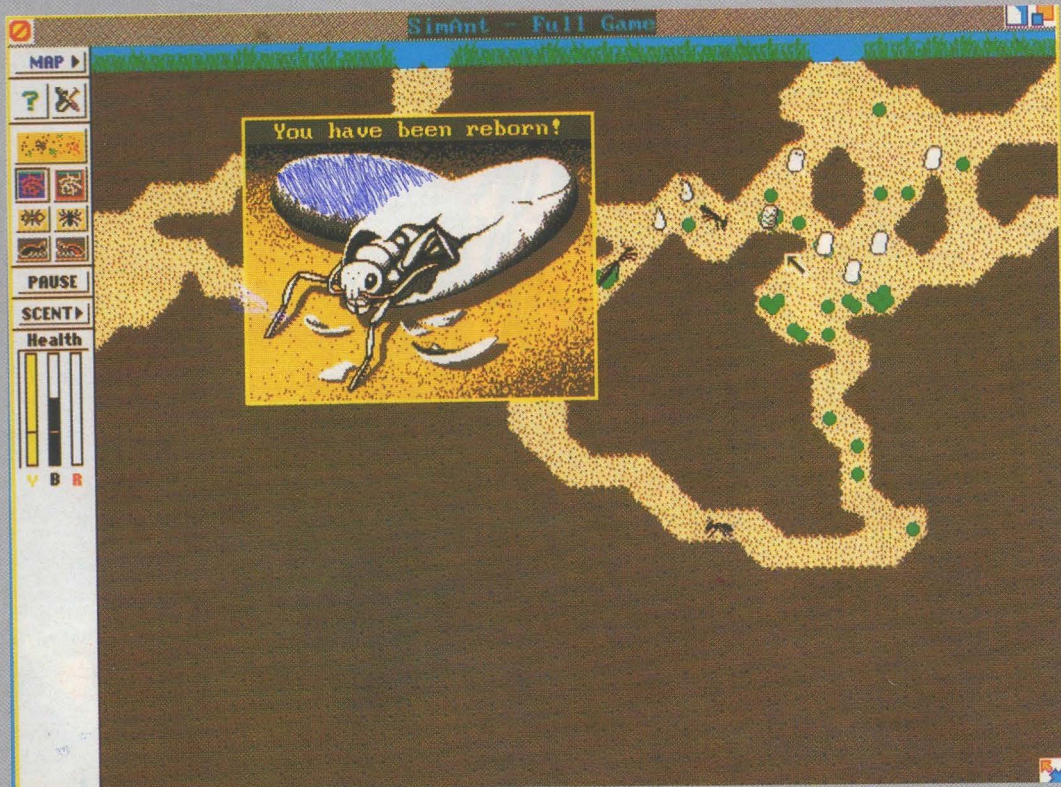
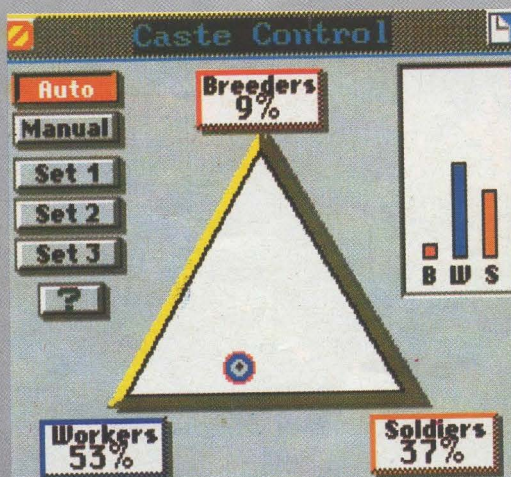
JOYSTICK IN PORTA 2

L'ARMA SACRA

Nel 2086 la Terra fu distrutta da una guerra nucleare. Dopo alcuni secoli su di essa riprese la vita ed emerse una razza rinnovata e fortificata. Purtroppo un giorno arrivò dal cielo un'invasione aliena: l'attacco fu crudele e micidiale. Ben presto gli invasori sottomisero l'intera popolazione e cominciarono a regnare sulla Terra dalla loro fortezza all'interno del vulcano.
Tu sei Aron, l'ultima speranza dell'umanità contro i tiranni. Devi sfidare gli orrori della foresta incantata per trovare la sacra armatura, scoprire le magie che essa possiede ed infine distruggere la fortezza dei tiranni. Ricorda che l'armatura rende invulnerabile chi la indossa e dà una micidiale potenza di attacco; tuttavia per renderla efficace dovrai recuperare vari pezzi come celle energetiche, mine, repulsore di particelle negative, raggio pulsante, anti-gravità, tuta anti-radiazioni.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita
SU	salto in alto
GIÙ	raccolta oggetti
MOTO + SPARO	salto laterale
FERMO + SPARO	lancio pietra
Q	fine partita

SIMANT™

Mettetevi un po' nei loro panni. Cosa fareste voi che state giocando con il vostro computer se vi accorgeste di essere attorniati da un mondo popolato di essere enormi, pronti a schiacciarvi con le loro pedate o insensibili ai vostri gridi di dolore quando qualcuno vi porta via una briciola di cibo per prendere la quale siete in ballo da tutta una giornata? Se non l'avete ancora capito vi stiamo proponendo di mettervi negli angusti panni di una famiglia di formiche, le vere protagoniste di *Simant*, creato dallo staff della Maxis per raccontare fin nei più piccoli particolari la vita delle simpatiche formiche.
La vita delle formiche è stata studiata a fondo prima di costruire questo gioco che subito propone due soluzioni: sorvegliare una colonia di formiche nere nel Quick game o prendere il comando dell'intera baracca nel Full game. Casa e giardino sono divisi in 200 celle, chiamate anche appezzamenti. Ogni sezione può ospitare una colonia di formiche rosse o nere.
Ci sono anche parti definite di sperimentazione che vi spingono a aumentare (o anche diminuire) le varie colonie, scavando gallerie e superando ostacoli a prima vista insormontabili.
Nel gioco vero e proprio voi siete il grande padrone delle formiche nere, anche se in verità nel gioco siete giallo! Il vostro compito principale consiste nel far lavorare le altre formiche e nel condurle alla vittoria

contro le formiche rosse.
Comandando le formiche dovete ad esempio scegliere quante formiche operarie devono darsi da fare per l'alimentazione comune e quante invece dovranno occuparsi delle piccole formichine appena nate. Un compito gravoso pari a quello di evitare gli spray mortali dell'uomo e gli attacchi delle formiche rosse, condotte all'assalto dal loro capo, una specie di Terminator dalle minuscole dimensioni ma dall'eguale cattiveria.
Il gioco può piacere molto agli ecologi e agli amanti della natura ma alla lunga finisce per stufare e per far esclamare anche ai più amanti del nuovo: "In fondo, *Ant Attack* della Quicksilva, almeno per lo Spectrum era un'altra cosa!". •

HUNTER

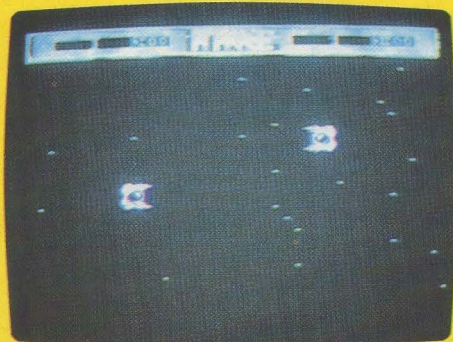
Caro vecchio gioco d'azione, molto spesso lasciato da parte per dedicarsi con più attenzione ai giochi di simulazione, alle avventure. Questo *Hunter* che ha già visto molte differenti versioni a seconda del computer

utilizzato è proprio uno di quei classici giochi d'azione in cui l'eroe, sempre positivo, ha a che fare con tutta una razza maledetta di nemici che se ne vanno soltanto quando sono messi in posizione orizzontale, cioè mitragliati.
Hunter in verità si compone di tre giochi

differenti che gravitano però sullo stesso mondo e con le stesse intonazioni grafiche. All'inizio vi consigliamo di prendere parte a una delle missioni più brevi in modo da "prendere la mano" al gioco e di prepararvi a battaglie più complete.
Il gioco vi trasporta nel ruolo di un agente segreto abituato a combattere con i commandos. La vostra abilità maggiore sta nel sabotare il nemico e l'assassinio non vi fa proprio paura. La missione di partenza vi scaraventa su una piccola isola nella quale dovrete distruggere le installazioni militari e strategiche e alla fine uccidere il boss locale.
Prima di intraprendere la missione potete far conoscenza delle forze del nemico consultando una cartina e armandovi alla grande: un revolver da 9 millimetri, un paracadute e alcuni "bengala" che vi permettono di scorgere anche di notte il terreno in cui operate. Disponete inoltre di un dispaccio segretissimo dell'Intelligence che vi svela ove trovare i veicoli necessari alla vostra missione, le case sicure, le batterie nemiche e i personaggi che incontre-

rete. Questa specie di Log Book è la vostra salvezza e vi dice anche dove potete trovare nuove armi durante la missione, rivelandovi, ad esempio, dove recuperare bazooka, missili terra-aria e mine esplosive.
Lo schermo del gioco è diviso distintamente in due, sulla parte alta si svolge l'azione vera e propria mentre sotto trovate il pannello dei comandi con le coordinate di dove vi trovate, il vostro livello vitale, l'oggetto tenuto in quel momento in mano e i vostri crediti. Ogni volta che abbattete un nemico ricevete del denaro ma se per caso e sfortuna uccidete un civile o un soldato amico allora il denaro vi viene tolto.
Grande la scelta di veicoli con cui *Hunter* può muoversi: si va dall'elicottero alla barca a vela, dalla jeep alla bicicletta e anche al paracadute. Ogni veicolo ha la sua superficie preferita e difatti solo un cretino potrebbe preferire in riva all'Oceano un pesantissimo tank a un'agile barchetta a vela...

•

ARENUM

La guerra tra le galassie Omega e Teta non riesce a risolversi a favore di nessuno dei due contendenti ed allora si è pensato di far affrontare i due migliori piloti dei rispettivi eserciti in un duello all'ultimo sangue. Questi due piloti siete tu ed un tuo amico che avrà il coraggio di affrontarti. L'arma in dotazione è per entrambi un caccia stellare con due cannoni laser. Il luogo è il confine tra le due galassie. L'ora è la dodicesima. Potete affrontarvi per tutto lo schermo e vince chi avrà colpito per venti volte l'avversario.

JOYSTICK IN PORTA 1 e 2

UN TASTO QUALUNQUE inizio

PIANETA ALIENO

Questa fantastica battaglia spaziale vi pone al comando di una astronave del futuro. Il vostro compito è estremamente pericoloso: dovete sorvolare un pianeta alieno e riuscire a raggiungere l'astronave madre dopo aver superato ben 100 schermi irti di difficoltà. In questo lungo viaggio dovrete tenere gli occhi bene aperti ed essere pronti a raccogliere carburante, bonus e vite extra. Ovviamente dovrete anche fare molta attenzione agli ostacoli presenti sul pianeta. Esso infatti è costituito da rettangoli alcuni dei quali rappresentano costruzioni insormontabili, mentre altri causano rallentamenti, accelerazioni e addirittura un inauspicabile ritorno al punto di partenza!

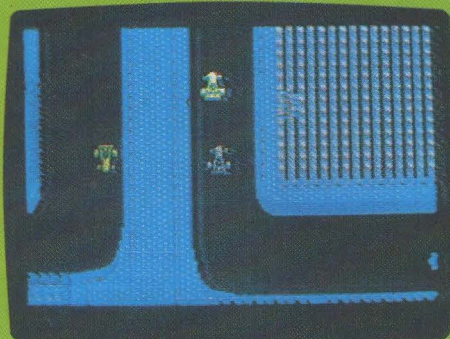
JOYSTICK IN PORTA 2 OPZIONALE

SPAZIO	sparo
.	indietro
:	avanti
A	sinistra
S	destra
SPARO	inizio partita

ACE

Nelle strade di New York si è da poco diffusa una moda che vede protagonisti i ragazzi: si tratta di una gara tra due moderni giochi-sport, skateboard e bmx, che si danno battaglia lungo un percorso fatto di ostacoli, birilli e rampe da superare. All'inizio devi decidere come si svolgerà la gara: quale mezzo vuoi guidare e se vuoi giocare contro un amico o contro il computer. Quindi devi affrontare il primo percorso cercando di eseguire il maggior numero di giri entro il tempo fissato. Durante ogni giro devi raccogliere dei bonus lampeggianti e devi superare gli ostacoli calibrando la velocità e dirigendo il mezzo in modo appropriato altrimenti rischi di cadere. Ogni gara si svolge in tre livelli con difficoltà crescenti. Vince chi alla fine avrà accumulato il maggior punteggio (ottieni i punti secondo la tua bravura e velocità nell'affrontare il percorso).

JOYSTICK IN PORTA 2 (giocatore 1) e 1 (giocatore 2)

RESTORE	abbandonare la partita
F1 / F7	tipo di gara
SPAZIO	editor di percorso (disegni il tuo percorso tramite i movimenti del joystick)
SPARO	acceleri

GRANDE CORSA

Siedi alla guida della tua auto preferita e preparati a portare a termine la grande corsa nel minor tempo possibile. Puoi accelerare, rallentare e sterzare per riuscire a battere i tuoi avversari. Fai molta attenzione a questi ultimi perchè sono sempre pronti a cambiare traiettoria per provocare collisioni e farti perdere tempo prezioso. Gli scontri con le altre automobili non sono fatali, ma ti fanno rallentare, come pure le uscite di strada. Tuttavia in entrambi i casi la tua vettura riporterà inevitabili danni per riparare i quali ti sarà concesso un po' di tempo. In questa fase dovrai essere pronto ad individuare le parti meccaniche più danneggiate ed affrettarti a ripararle del tutto o almeno parzialmente.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

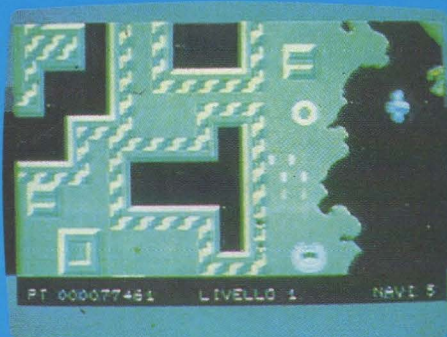
1 .. 8	numero auto e inizio partita
RETURN	inserire pausa
SPAZIO	disinserire pausa

SUBLAX

Questa avventura si svolge in un'era futura in cui, a causa dell'incredibile inquinamento, tutte le creature che popolano gli oceani, i mari e i fiumi hanno subito una mutazione diventando pericolosissime e vogliono addirittura conquistare la terraferma. Tu vuoi impedire tutto questo e quindi ti avventuri a bordo del tuo mezzo sottomarino nei meandri dei vari corsi d'acqua alla ricerca di tutti questi esseri.
Il tuo scopo è di distruggerne il più possibile. Devi fare molta attenzione però ai proiettili che sparano (come avranno fatto?), a non urtare le sponde e gli animali stessi poichè in tal caso perdi una vita. Puoi raccogliere durante il gioco anche preziosi oggetti che ti danno molti punti bonus oppure vite extra. Solo la tua abilità e la tua mira potrà salvarci!
Puoi giocare in due contemporaneamente sullo stesso schermo.

JOYSTICK IN PORTA 1 e/o 2

SPARO	inizio per entrambi i giocatori
RUN/STOP	pausa
RESTORE	abbandoni

INCURSIONE

Gli Yar hanno installato basi ed armamenti su tutta la superficie del loro pianeta. Dopo essere entrato nella stratosfera del pianeta, cerca di distruggerne tutte le installazioni. Fai attenzione però che il nemico lancia contro di te androidi teleguidati: cerca di abbatterne il maggior numero possibile! Evita con agili evoluzioni il fuoco nemico per scampare alla morte ed arrivare a segno. Impegnati a fondo per riuscire a penetrare in questo territorio ostile ed a portare a termine l'impresa con successo. Ricorda che i tuoi superiori hanno riposto in te e nelle tue capacità tutta la loro fiducia: non deluderli!

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

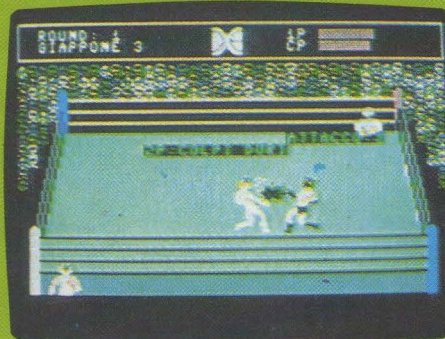
SPARO	inizio partita
F1	inserire/disinserire pausa
RUN/STOP	fine partita

COLORA

In questo gioco bisogna impegnarsi parecchio con il ragionamento e la riflessione (sempre tenendo presente i tempi minimi concessi dal computer). Devi eliminare dallo schermo le caselle del colore che ti viene indicato all'inizio di ogni livello. Per fare ciò devi solo passarci sopra e magicamente le caselle mutano di colore, ma attenzione: cambiano colore tutte le caselle che calpesti con il mezzo che controlli, quindi devi fare attenzione al percorso da compiere poichè puoi generare tu stesso le caselle da togliere. Siccome il tempo a disposizione è veramente poco, devi cercare di non fare percorsi eccessivi, lunghi ed inutili. Ci sono alcune caselle neutre ed altre "magiche" che generano nuove caselle. Terminato un livello passi al successivo (più complicato).

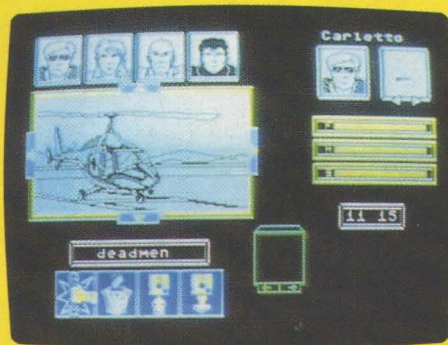
JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio

WRESTLING

Vi sentirete come Hulk Hogan cimentandovi in questa lotta in cui farete sfoggio di tutte le vostre conoscenze nel campo del Wrestling. Solo impegnandovi al massimo potrete atterrare ed immobilizzare il vostro avversario, C = 64 o amico che sia! Studiate bene il vostro "nemico", avvicinatelo, premete lo sparo, scegliete la mossa con il joystick, lasciate lo sparo e preparatevi a guardare lo svolgimento dell'azione.
Se volete avere qualche probabilità di successo dovete essere molto veloci e pronti a rispondere alle mosse del vostro avversario.
Impegnatevi a fondo: la folla di bordo-ring è tutta dalla vostra parte!

JOYSTICK IN PORTA 1 (2) NECESSARIO

F1	1 o 2 giocatori
F3	inizio partita/fine partita
F5	musica
STOP	inserire /disinserire pausa

DEADMEN

I morti viventi sono tornati ed hanno occupato un grande centro commerciale e ne vogliono fare la loro base per conquistare la Terra.
Tu controlli un gruppo di quattro persone che ha deciso di affrontare il pericolo e di respingere la minaccia degli Zombi. Tu controlli, tramite il joystick in porta 2, la freccia che vedi sullo schermo con la quale puoi far eseguire tutte le azioni (seleziona con questa freccia le icone relative: spostamenti, colpire, sparare, scegliere il personaggio da muovere, scegliere gli oggetti da raccogliere o da utilizzare ed infine se lasciare la partita).
L'elicottero dei nostri eroi è atterrato sul tetto e da qui devi muovere uno alla volta i vari personaggi facendo loro perlustrare tutto il centro commerciale (negozi compresi) alla ricerca di oggetti utili per sconfiggere i mostri (preziosissime sono le video-cassette da guardare con l'apposito videoregistratore le quali forniscono notizie utili, oppure le corde, le armi ed anche i vari passaggi segreti!).
Hai un tempo limitato per finire il gioco.
Fai attenzione agli zombi che devi "uccidere" se non vuoi che il personaggio venga a sua volta "zombizzato".

JOYSTICK IN PORTA 2

ANTRES

Preparatevi ad affrontare la potentissima flotta spaziale guidata dal comandante degli alieni. Manovrate il vostro cannone laser per evitare gli ufo nemici e per eliminarli prima che essi riescano a distruggervi. Gli oggetti alieni variano sia nella forma che nella strategia d'attacco; alcuni di essi sono curiosissimi: cuoricini, teschi, faccine sorridenti, pacman e fantasmini. Scacciate la prima squadriglia ed avrete l'opportunità di unirvi ad una nave madre che vi farà guadagnare preziosi punti bonus. In questa fase, però, dovrete fare molta attenzione a micidiali meteoriti e soprattutto dovrete controllare la vostra astronave con estrema precisione!

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

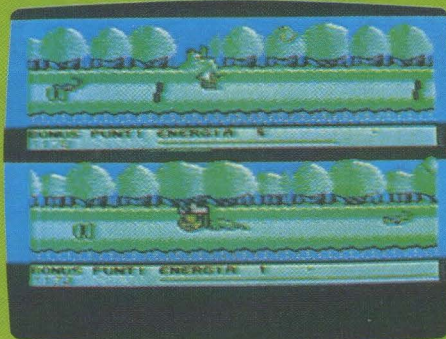
F1	1 o 2 giocatori
F3	inizio partita
SHIFT LOCK	inserire/disinserire pausa
CTRL	fine partita

DIMOS

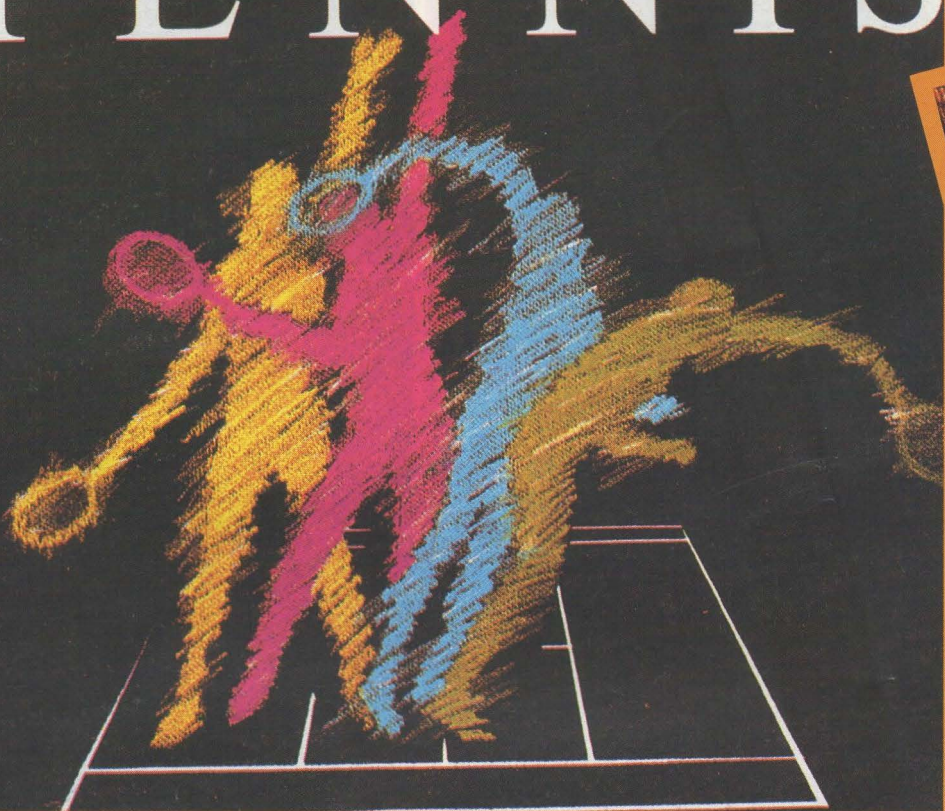
Sei il prode pilota astrale incaricato dal Ministero delle esplorazioni della Terra di raggiungere le più remote costellazioni dell'Universo.
In questa missione sei capitato in una zona sotto il controllo di una popolazione ostile che ti vuole impedire di proseguire sul suo territorio. Per renderti la missione impossibile ti vengono incontro continui stormi di assurde creature estremamente letali che ti sparano contro proiettili distruttori (che devi evitare accuratamente così come devi evitare anche il solo contatto con queste creature).
Per sopravvivere devi dare fondo alla tua abilità di pilota e destreggiarti tra nemici, trappole, proiettili ed insidie naturali; oppure puoi distruggere gli esseri alieni: così facendo potrai ottenere degli oggetti bonus che se recuperati ti conferiscono dotazioni extra come super velocità, laser e cannoni vari.

JOYSTICK IN PORTA 2

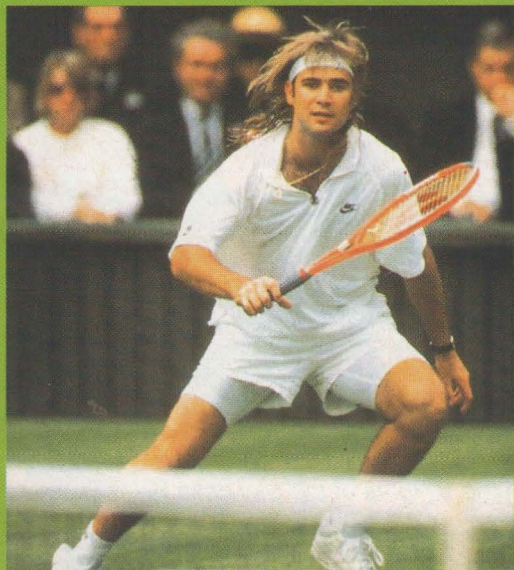
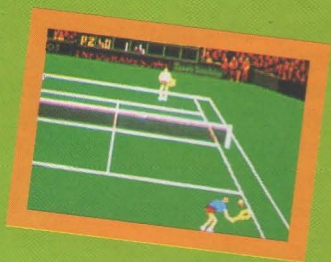
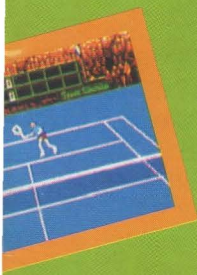
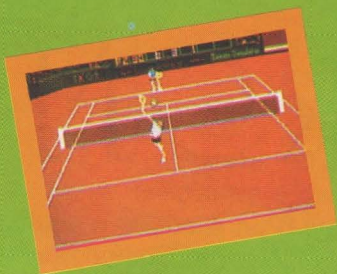
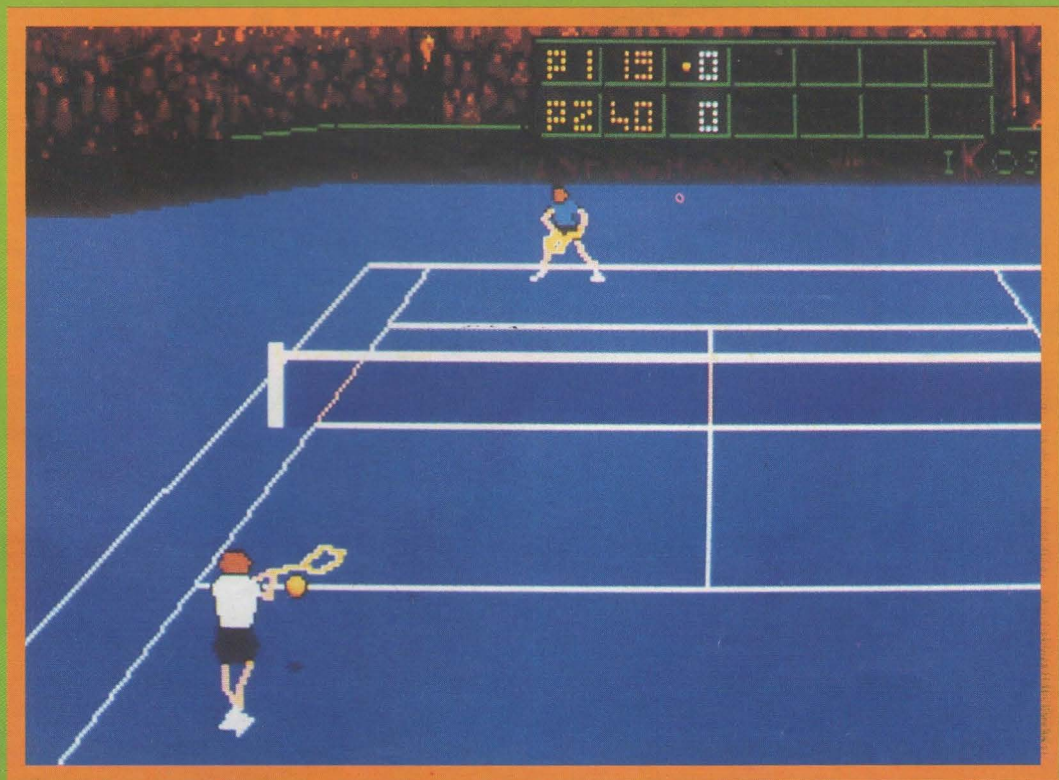
SPARO inizio
SPAZIO pausa
Q abbandonare la partita

TODDY

Todda è stata catturata ed è tenuta prigioniera nella lontana terra di Bruto. Vostro compito è aiutare Toddy a liberarla tenendo presente che il suo acerrimo nemico C = 64 cercherà di batterlo sul tempo. Guidatelo attraverso pianure, montagne, grotte e cunicoli facendo attenzione alle mille insidie del percorso. Aiutatelo a saltare buche, ostacoli e ad abbassarsi per evitare alberi e stalattiti. Temibili serpenti, aragoste, pipistrelli e vari abitanti delle grotte cercheranno di impedire a Toddy di raggiungere la sua amata. Il semplice tocco di queste creature priverà il nostro eroe di preziosa energia necessaria per portare a termine l'impresa. Fortunatamente sul percorso si trovano hamburger energetici e cuoricini regala-punti che non aspettano altro che essere raccolti da Toddy per aiutarlo a liberare Todda ed a sconfiggere il suo rivale.

JOYSTICK IN PORTA 1 o 2 NECESSARIO

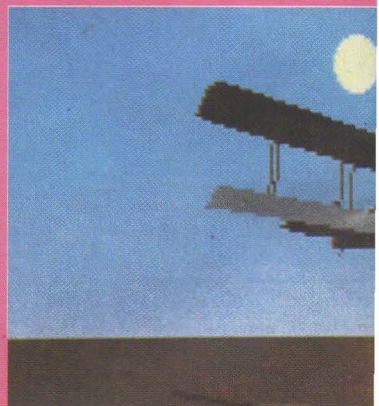
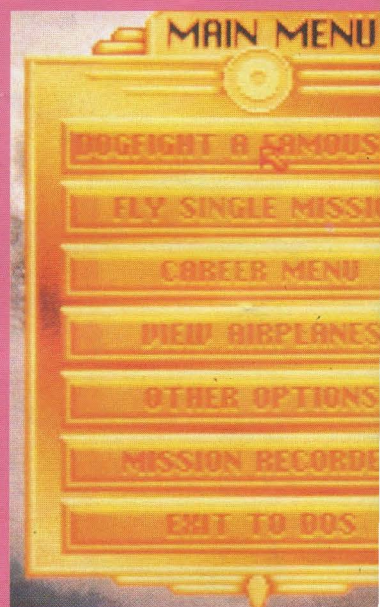
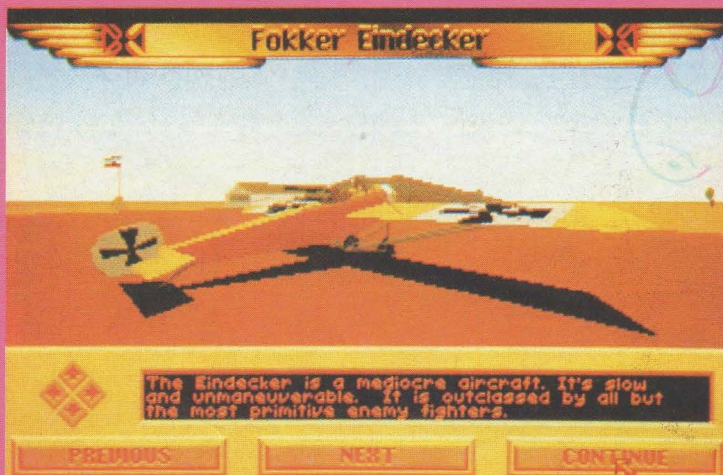
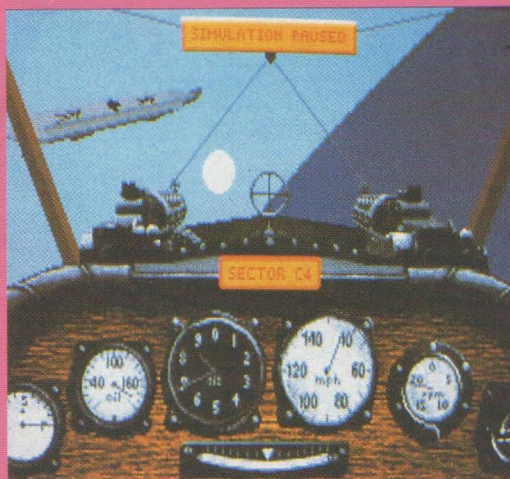
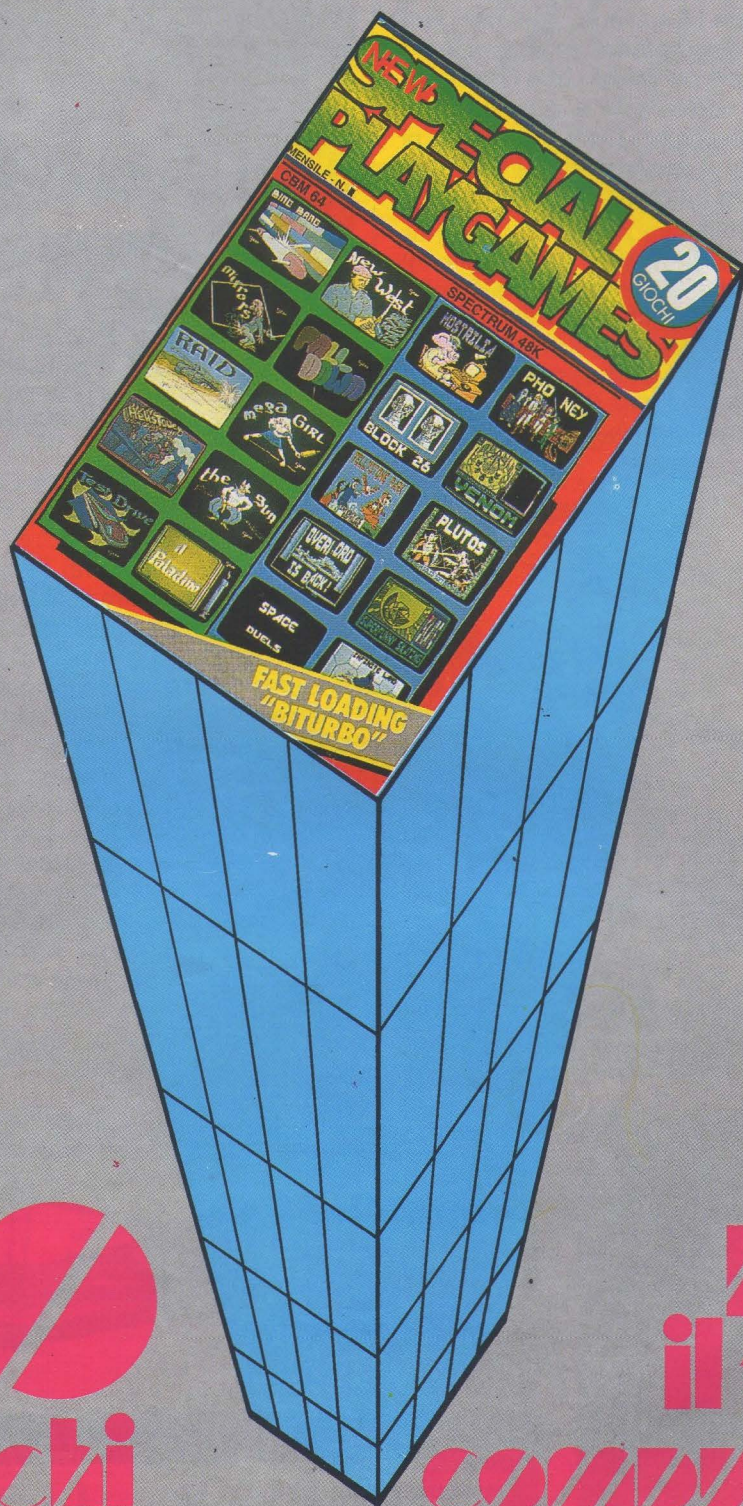
SPARO inizio partita
Q fine partita

I più famosi giochi di simulazione tennistica sino a pochi mesi fa erano Tennis Cup e Pro Tennis Tour. Ora è arrivato un po' per tutti i tipi di computer (e quindi anche per lo Spectrum) Advantage Tennis, un gioco in cui puoi scegliere se giocare sul cemento, sull'erba o sulla terra rossa, puoi crearti il tuo giocatore, con i suoi punti forti, e allenarti prima di cominciare un torneo. Esistono quattro diversi tipi di giocatori: un giocatore scelto dal... padrone del computer a sua immagine e somiglianza, una serie di giocatori predefiniti, il computer e un tuo avversario in caso di gioco a due.

Come detto ci si può togliere lo sfizio di creare il proprio giocatore, conferendogli una volée forte e un ottimo servizio, togliendogli però altre caratteristiche.
I grafici sono animati ottimamente, con giocatori che saltano, si lanciano, fanno grandi smash e imprecano come John McEnroe. Dal punto di vista della giocabilità c'è qualche problema perchè nonostante tutti gli sforzi non si riesce a tener testa al computer.
La stagione di gioco è molto varia: si può scegliere tra allenamento, tornei ed esibizioni, con la possibilità di salvare il proprio giocatore ideale e vedere un replay dell'ul-

tima partita. Oltre a ciò un pratico zoom automatico permette di vedere da vicino i colpi a rete.
Detto dell'impossibilità di controllare del tutto i giocatori resta da ricordare che gli effetti sonori, i rumori della palla e delle racchette, del pubblico e delle imprecazioni dei giocatori ci sono tutti, anche se sarebbe stato meglio che la software house si impegnasse di più sul piano della giocabilità anzichè su quello degli effetti-meraviglia. •

RED BARON

Questo mese parliamo del mitico Barone Rosso, l'asso dell'aviazione tedesca durante la Prima Guerra mondiale, diventato famoso, purtroppo per lui, più per le strisce di *Snoopy* che per i molti aerei abbattuti. Il gioco è stato sapientemente costruito dalla Dynamix che ha preso anche spunto dai vari *Wings* della Cinemaware, divertente ma non un vero simulatore, e dall'ottimo *Knights of the Sky* della MicroProse.

Red Baron è un simulatore ambientato all'epoca della Prima Guerra Mondiale. Il gioco inizia con un'opzione doppia: puoi volare per un'intera missione, dal decollo all'atterraggio, oppure puoi decidere di cominciare vicino all'azione, senza dover sottostare alla lunga trafila del rullaggio, del decollo e dell'avvicinamento al punto di battaglia, abbandonando la missione non appena l'hai portata a termine.
Comunque sia, parti con i gradi di secon-

do luogotenente alla fine del 1915, cominci a volare per le forze aeree tedesche o inglesi - grande invenzione, puoi decidere all'inizio se ti piace essere un comandante della Luftwaffe o della Raf - che combattono sul fronte occidentale e speri alla fine di diventare capitano. Ogni passaggio di grado richiede il trasferimento in un'altra zona del fronte e i nemici diventano sempre più agguerriti.
Le missioni singole (dalla sfida ad un campione alla caccia ad una mongolfiera) sono una decina e vengono vissute dall'interno dell'aereo, con la vista del cruscotto anche se gli aerei possono essere visti da qualsiasi punto di vista. Il menù principale vi mostra anche la vostra carriera (il cui massimo onore è una bella medaglia), la vista degli aerei, il recorder di volo e il punteggio.

Mentre sei in volo hai la possibilità di vedere in tutte le direzioni intorno a te: sopra, sotto, e puoi cambiare tutti i parametri del modello di volo per cui alla fine credi di essere dentro a uno shoot'em up. Ad esempio ti può capitare nel bel mezzo di una battaglia di trovarti con la mitragliatrice bloccata o con il motore che perde colpi. D'altro canto durante la missione puoi anche diminuire la complessità dello sfondo migliorando la giocabilità di questo *Red Baron* che si raccomanda per l'accuratezza con cui è stato studiato. Un particolare valga per tutti: i programmatori hanno anche considerato il vantaggio che si aveva a quei tempi eroici attaccando un nemico con il sole alle spalle che abbagliava il pilota avversario! •

STARDUST

Armato di un fucile in un territorio di guerra, avanzi per conquistare tutti gli avanposti. È chiaro che il nemico cercherà di fermarti ma tu comunque non dovrai demoralizzarti perchè durante il percorso troverai dei contenitori con delle nuove armi per poter così avanzare più facilmente. Hai tre vite a disposizione per completare ogni sezione e passare, quindi a quella successiva. Ah! ricorda di non fermarti davanti a corsi d'acqua perchè sai anche nuotare.

JOYSTICK SU

Scelta numero giocatori

JOYSTICK IN PORTA 2

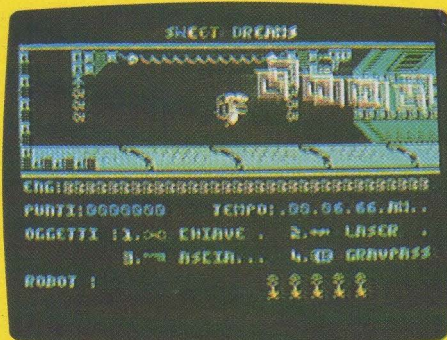
RUN/STOP	pausa
2 VOLTE RUN/STOP	torna al menù

ENTERPRISE

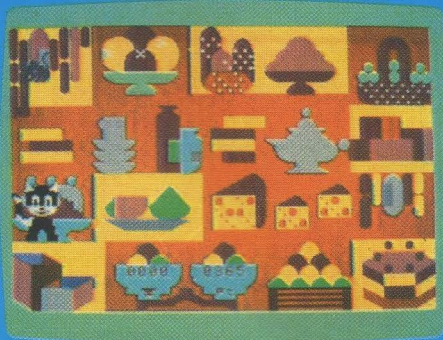
Sali a bordo della astronave Entreprise per compiere una audace missione: attaccare le installazioni nemiche situate in una agguerrita fortezza fluttuante nello spazio.
Il tuo compito è distruggere le basi nemiche, le postazioni radar, i ponti... e ovviamente difenderti dall'attacco implacabile degli alieni. Spara più volte col tuo cannone laser per riuscire a polverizzare meteoriti, velocissimi cubetti e navi nemiche delle forme più svariate, ma non dimenticare mai che il tuo scopo primario è rendere inoffensivi i tuoi avversari distruggendone le installazioni e gli armamenti.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

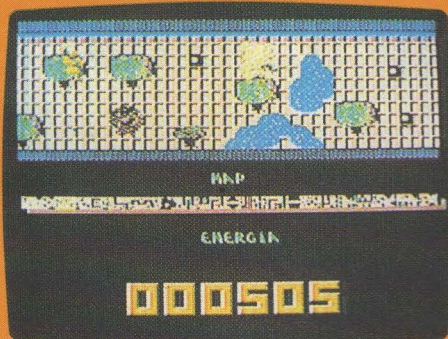
F1	musica/effetti sonori
F3	inserire/disinserire pausa
F5	fine partita
SPARO	inizio partita

SWEET DREAMS

Sei un piccolo robot disattivato e come ogni robot che si rispetti, sogni di trovarti impegnato in una difficile impresa: fermare la nave atomica Crystar prima che quest'ultima cada sulla terra provocando le prevedibili conseguenze.
Il tempo ti è nemico e, nonostante il suo inesorabile trascorrere dovrai riuscire a disattivare il Computer generale prima che avvenga l'impatto!!! Attento alle creature che infestano la navicella, cercheranno di impedire la tua missione in ogni modo; niente paura, la tua forza e la tua intelligenza sono grandi e poi...
dopo tutto è solo un sogno.

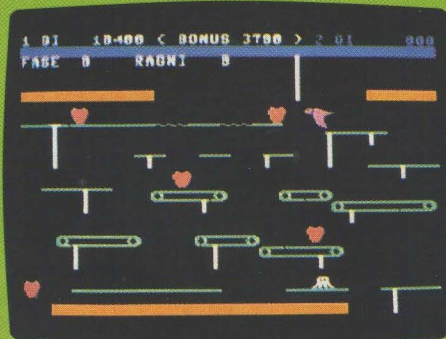
JOYSTICK IN PORTA 2

CESARE

Quel simpaticone di un Cesare, gatto maldestro, deve fronteggiare nel mese di vacanza dei suoi padroni, una masnada di topi affamati che cercano in tutte le maniere di far fuori ogni ben di Dio disposto nella fornitissima dispensa di casa. I topolini sono assatanati ma anche la velocità di Cesare non scherza. Il suo scatto per acchiapparli e portarli fuori casa è da primato. Il problema è non rompere le stoviglie.

JOYSTICK IN PORTA 2

OBERATOR

Sei un omino, ma non per questo ti dovranno sottovalutare; armato di fucile dovrai cercare di raggiungere la fine del territorio nemico.
In basso al teleschermo c'è il tracciato, in tutta la sua lunghezza, che tu dovrai affrontare, e il punto in cui ti trovi.
Procedi da sinistra verso destra, elimina i nemici che cercheranno di sbarrarti la strada e evita le insidie che incontrerai durante il tuo arduo cammino. I punti bianchi che lampeggiano sono delle bombe, potrai attivarle sparandoci contro e uccidere così tutti i nemici che si troveranno nell'immediato raggio.
Attento quindi a non essere troppo vicino a quest'ultime, il loro scoppio danneggerebbe anche te facendo diminuire pericolosamente la tua energia vitale.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPONGEY

Il ragnetto Spongey ha otto gambe e deve usarle tutte con grande rapidità se vuole cercare di cavarsela a sbarcare il lunario. In un'appetitosa fabbrica di marmellata, Spongey corre in ogni dove per evitare tutti i tipi di pericoli e ostacoli pensabili. Ha cinque vite ma spesso non bastano per arrivare alla fine del gioco. Sale e scende dai fili di seta bianca che rappresentano l'unica possibilità di portare a casa la pelle.

JOYSTICK IN PORTA 1

THE FINAL WAR

Sei approdato sulla galassia di Arbax, e il tuo compito è di eliminare ogni forma di vita dei 17 pianeti che compongono l'intero sistema.
Hai a disposizione uno zainetto e un fucile laser, con il primo potrai volare nello spazio e con il fucile ... lascio a te la scelta di come usarlo.
Chiaramente dovrai evitare i colpi delle navicelle nemiche e inoltre raccogliendo delle astronavi e delle lettere "B", potrai disporre di altre armi (potenti lancia missili, onde elettromagnetiche e altre ancora) con le quali farai minor fatica a sbarazzarti degli alieni.
Troverai inoltre formazioni composte da quattro sfere, prendile passandoci sopra e in alto a sinistra vedrai incrementarsi un numero dentro ad un quadrato, più il numero è alto e più la rapidità di fuoco sarà maggiore.
Ricorda sempre la cautela perchè hai solo cinque vite a disposizione.

JOYSTICK IN PORTA 2

RUN/STOP	pausa

ASTRO GUN

Una passeggiata spaziale dai mille rischi. Il gigantesco astrodisco alieno è incombente sopra le vostre teste, pronto a lanciare il suo carico mortale capace di annientare ogni forma di vita nel raggio di diverse miglia. Con tre vite a disposizione bisogna incessantemente volare e sparare con il cannone al plasma cercando di colpire con precisione le pile solari nere del disco.
Sembra facile ma non lo è, assolutamente...

JOYSTICK IN PORTA 2

F7	joystick
F5	tastiera
SPAZIO	pausa
B	destra
V	sinistra
☼	alto
;	basso
£	fuoco

BALLAROUND

Impugna il Joystick e manovra una palla su di una griglia formata da tanti piccoli quadrati. Passandoci sopra, si coloreranno di bianco e dovrai così finire tutta la griglia.
Attento però agli oggetti nemici che cercheranno di eliminarti toccandoti appena.
Lungo i bordi della griglia troverai delle uscite che ti permetteranno di rientrare, nella stessa, in un punto diverso riuscendo così a superare momenti che sembravano ormai senza scampo. Bè non ci resta che augurarti un buon... rotolamento.

JOYSTICK IN PORTA 2

HUNT

Uno o due giocatori possono divertirsi con questa battuta di caccia nelle paludi e nei boschi. Il vostro fido cane è pronto a scattare per recuperare il frutto della vostra abilità di cacciatori. Il tempo scorre implacabile mentre voi sparate, colpite le anatre e il cane corre a recuperarle, magari nuotando in acque infestate dai coccodrilli o dove dei tronchi semisommersi possono in ogni momento impedirgli il riporto dell'anatra.

JOYSTICK IN PORTA 1 o 2

a seconda del cacciatore scelto

SPECIAL FORCES

Care vecchie truppe speciali, tornate alla ribalta dopo l'indimenticato *Operation Wolf* e dopo *Airborne Ranger*. In questo *Special Forces* il giocatore diventa il comandante di un gruppo di coraggiosi che deve affrontare ogni genere di pericolo al di là delle linee nemiche. Le missioni sono 16 e ognuna è più difficile dell'altra. Ogni missione è a sua volta divisa in quattro parti: si comincia con la giungla infestata di narcotrafficanti, si prosegue con una zona